

COSPLAY: ENCARNACIÓN DE NARRATIVAS DE ANIME Y MANGA (RELATO DE UN PROCESO EN PROGRESO)

CLAUDIA A. CASTELÁN GARCÍA

UNIVERSITAT DE BARCELONA

chispillatronik@gmail.com

RESUMEN

Este texto comparte la reflexión de la investigadora sobre sus pasos hacia un posicionamiento teórico que le permita indagar en la práctica emergente cosplay y crossplay. La autora parte de la noción de estilo en los estudios culturales hacia un marco teórico performativo y queer.

Palabras clave: cosplay, estilo y subcultura.

ABSTRACT

This paper shares the reflection work of the researcher on her steps towards the theoretical position about the emerging practice cosplay and crossplay. The author starts from the notion of style in cultural studies to the theoretical performative's framework and queer.

Key words: cosplay, style and subculture.

INTRODUCCIÓN

¿Es probable que alguien no recuerde algún referente visual japonés? ¿Es probable que tengamos en la cabeza algún personaje de las narrativas japonesas como Candy Candy, Remi, Astroboy, Ranma ½, Doraemon o tal vez Chihiro? Japón está de alguna manera presente en el imaginario global. Hoy en día ha cobrado más fuerza debido a la expansión de productos derivados, en principio, del manga y del anime. Pero también se ha volcado en estilos espectaculares de vestir, mezcla de la recolección de pasados estilos subculturales provenientes de Londres, o estilos dramáticos que conjuntan el teatro kabuki con una cercanía al estilo de Cristina Aguilera en Estados Unidos. También están la práctica del disfraz como es el cosplay¹, el animegao² o kigurumi³, en la que se encarna a un personaje ficticio, ya sea humano o no.

Se debe entender que el manga y el anime son parte de un fenómeno mundial con implicaciones amplias y profundas, una gran diversificación de géneros y temáticas que se entrecruzan con los es-

1 Acrónimo de la voz inglesa costume play; Santiago (2011) lo describe como la tendencia a caracterizarse y actuar por diversión como los protagonistas de diferentes manga, anime, series de televisión películas, video-juegos o grupos de música. En la página Nipponia, se describe como la moda del juego de disfraces, se desarrolla a mediados de los noventa en Japón y se extendió por el mundo cuando algunos adultos-jóvenes comenzaron a vestirse como personajes de anime, acudían a los komike (mercados de cómics) y paseaban por las calles del distrito Akihabara de Tokio, disponible en <http://webjapan.org/nipponia/nipponia40/es/feature/feature14.html>

2 Variante del cosplay kigurumi que emula fielmente a un personaje de manga o anime. Es todavía una parte muy secundaria de la escena del cosplay en Japón, emular un personaje dado del anime en la apariencia exacta, y en la personalidad. Por vestir un traje de cuerpo entero o una máscara, los cosplayers del kigurumi pueden conseguir más acercarse a la apariencia del personaje original, especialmente en el caso de los personajes animales o personajes sumamente estilizados. Disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/Animegao>

3 Nombre en para los disfraces de personajes animales. El nombre viene del término japonés Kiru: vestir y Nuigurumi: animal de juguete caracterizado. Disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/Kigurumi>

tilos del vestir o disfraces. La emergencia y popularización de estos productos se ha extendido por el mundo por medio de prácticas intrincadas entre objetos de consumo, representaciones de personajes de diversas narrativas, relación de comunidades y producción-reproducción de imágenes.

Del 29 de octubre al 1 de noviembre se celebró en Barcelona el XVII salón del manga, un universo complejo de comunidades relacionadas a las producciones, tradiciones, costumbres y, sobretudo, imágenes relacionadas a la producción de mundo japonés. Como parte de la investigación doctoral que realicé en la Universidad de Barcelona sobre las prácticas de disfraz y de estilos juveniles, realicé una indagación en este evento, que consistió en preguntas exploratorias y observación no participante para conocer más sobre el fenómeno denominado cosplay y crossplay⁴ que se manifiesta ampliamente a través de concursos en los que cosplayers deben realizar una presentación es decir, tomar las particularidades del personaje que encarnan y hacer una puesta en escena. No solo los concursantes se disfrazan, gente de diversa edad se disfraza de sus personajes favoritos, así como el hecho de que cada año se sume más gente a dicha práctica.

UN PUNTO DE PARTIDA PARA LA INVESTIGACIÓN

Ha pasado ya casi un año y medio desde que comencé el doctorado en Arte y Educación. Este tiempo que ha sucedido a través de seminarios temáticos, jornadas, exposiciones de compañeros de grados avanzados y titulados, discusiones y debates con compañeros de clase, nuevas lecturas así como relecturas de textos con una mirada diferente, me ha ayudado a centrarme más hacia el enfoque construccionista. Con esfuerzo he logrado hacer distancia para dejar de lado los marcos socioantropológicos con los que he crecido y he experimentado la investigación social, que de alguna manera tienen relación al campo de la cultura visual.

Me resultaba necesario hacer el ejercicio de desplazamiento para realizar la investigación doctoral como una metáfora del juego de billar: colocar y reconocer las piezas en el centro, desplazarme alrededor de ellas para lograr diversas perspectivas, observar cómo, según mi postura frente a ellas, habían incidencias luminosas o más sombrías, encuadrar téminos, imaginar líneas de contacto o intersecciones, necesitaba esta movilidad para comprometerme a la complejidad que existe respecto de los objetos y sujetos a conocer. Y al final de tanta confusión, decidir. Resolver qué se pone en foco, qué queda fuera de campo (de momento), escoger piezas, nociones y rutas para confrontar un parte inicial del trabajo de investigación. Confrontar el miedo a escribir, a poner en papel las ideas.

Por lo que este trabajo debe leerse como un esfuerzo y ejercicio por parte de la investigadora para salir(se) de sus propios marcos de comodidad, identificar sus saberes pero también sus carencias y confrontar el proceso de investigación como un continuo, como una narración de la que devienen, sobre todo, decisiones para que ésta tome forma y se pueda atrapar en el tiempo.

RECAPITULACIÓN DE UN PROCESO DE INVESTIGACIÓN: TIEMPO Y LOCALIZACIÓN

Recurso a la definición de Mitchell sobre la Cultura Visual como un campo interdisciplinar que estudia la construcción social de lo visual y la construcción visual de lo social a partir del *giro pictórico*⁵

⁴ Es una variante del cosplay en el que la persona se disfraza de un personaje del género opuesto, disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/Crossplay>

⁵ Guasch, A. (Diciembre, 2003). Los Estudios Visuales. Un estado de la cuestión. Los estudios visuales en el siglo 21 [en línea], núm. 1, pp. 8-16. Recuperado el 14 marzo de 2012, de <http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/guasch.pdf>

en el que pone el énfasis en el lado social de las imágenes como una compleja interacción entre la visualidad, las instituciones, el discurso, el cuerpo y la figuralidad. En donde se da al espectador, a la mirada, a las prácticas de observación y el placer visual formas alternativas a las tradicionales respecto de las lecturas unidas a procesos de desciframiento, decodificación o interpretación. Esto permite entender otro tipo de relaciones sobre las prácticas que llevan a cabo los jóvenes en relación a la socialidad y las imágenes con las que cotidianamente conviven. El uso y apropiación que hacen de ellas.

Como Hernández (2007) afirma, no queda claro cómo se pueden abordar los temas relacionados con lo visual por medio de estudios empíricos o en la escuela. Hace falta echar mano de métodos de interpretación e investigación aparecidos a partir del debate postestructuralista.

DE 'OBJETO DE ESTUDIO' AL INTERÉS POR 'SUJETOS DE CONOCIMIENTO'

Cuando ejercía como docente en el nivel preparatoria me sentía incómoda con la manera en que los estudiantes de entre 16 y 18 años hablaban de “los jóvenes”. Impactada les preguntaba: - pero ¿qué ustedes no son jóvenes?. Lo mismo sucedía con los compañeros del Máster Interuniversitario en Juventud y Sociedad, en donde se debatían acalorados puntos sobre políticas de juventud para los “jóvenes”. Me parecía que la categoría “joven” era una entidad lejana, ausente y fantasmagórica, un “otro” ausente e intangible. En general, era una manera en que se demostraba la distancia necesaria, hasta diría, correcta, con la que se debieran narrar⁶ los paradigmas positivistas, con el fin de que los investigadores sean impersonales con sus “objetos de estudio”. ¿Qué pasaba?, ¿por qué nadie se asumía como encarnación juvenil?

Han resultado de gran utilidad para entender y asentar las intuiciones asistir a las I Jornadas “investigar con los jóvenes: cuestiones temáticas, metodológicas, éticas y educativas”, realizadas en Barcelona el 27 y 28 de enero de 2011, impulsadas por el grupo de investigación *Esbrina, Subjetivitat i entorns d'aprenentatge contemporanis*. Así como las II Jornadas “Investigar con Jóvenes: ¿Qué sabemos de los jóvenes como productores de Cultura Visual?”, celebradas el 10 y 11 de febrero de 2012 en Pamplona y organizadas por el grupo de investigación *EDARTE* de la Universidad Pública de Navarra, en colaboración con el grupo de investigación *ESBRINA* de la Universitat de Barcelona. Me han ayudado a situarme como investigadora, a situar la diversidad de las temáticas pero sobre todo a reflexionar qué es o qué pretendo y cuáles son los intereses respecto de la investigación en el tema de la juventud y la responsabilidad con los abordajes.

Los cambios que suceden en las representaciones de la juventud y la relación a sus saberes como a sus prácticas de los consumos necesitan ser ampliados bajo otros esquemas de análisis. Desde la perspectiva culturalista y construccionista, la juventud es una realidad social, discursiva, producto de una época y un contexto (Buckingham citado en Hernández, 2007). Me interesa problematizar categorías que se presentan como naturales, a través de parámetros cronológicos y biológicos, que no se problematizan.

Por lo que me interesa reflexionar en torno a las prácticas cosplay y crossplay no como una tribu urbana sino como la emergencia de un fenómeno complejo que relaciona diversos productos y saberes para su práctica.

⁶ Entiendo una narrativa como lo hace Hernández (2007), como una forma de establecer cómo ha de ser pensada y vivida la experiencia.

ESTUDIOS DE CULTURAS JUVENILES Y ESTILO.

Al comienzo de la tesis me planteaba realizar una investigación sobre jóvenes a través de considerar la línea de estudios subculturales utilizada desde el campo de los Estudios Culturales. Considerando la noción de “estilo” trabajada por teóricos como Clark, Hall, Jefferson y Hebdige, que me guiara para entender lo que sucedía con las prácticas cosplay y crossplay.

En *Resistance through rituals* (Hall, 1976), los autores partían de la premisa fundamental de que el *estilo* podía ser leído empleando el concepto gramsciano de la hegemonía, interpretando la sucesión de estilos culturales juveniles como formas simbólicas de resistencia, que fue característico del periodo de la posguerra. Pero ¿es la intención de esta práctica del vestir y disfrazarse de resistencia? ¿podríamos afirmar que la práctica cosplay y crossplay son subversivas? ¿O será que el marco sobre la hegemonía ha sido rebasado? ¿En qué contextos? Es probable que la práctica crossplay no sea subversiva pero ¿de qué manera contribuye a pensar la identidad sexual al propio crossplayer? ¿De qué manera impacta en un contexto específico? ¿Qué diferencia tiene con el disfraz, que suele ser más pesado y declarar el anonimato?

Judith Butler (2007) se opone a formular juicios sobre lo que distingue lo subversivo de lo no subversivo, pues considera que no se pueden formular de manera que soporten el paso del tiempo. Subraya la importancia del <<contexto>>, entendido como unidades postuladas que experimentan cambios temporales y revelan su falta de unidad esencial. Es importante recalcar que existe una distancia considerable de tiempo y espacio entre las prácticas de estilo de posguerra y las prácticas cosplay y crossplay.

Sobre las prácticas subversivas, Butler (2007) nos advierte que, al igual que las metáforas, corren el riesgo de perder su carácter metafórico a medida que éstas se consolidan como conceptos con el tiempo, convirtiéndose en clichés adormecedores a base de repetirlas, por lo que la subversión corre el riesgo de convertirse en un valor de mercado. Y si es así, ¿qué relación tiene este valor de mercado con la práctica? ¿Cómo se asume por los crossplayers?

Los estudios sobre culturas juveniles que emergen desde el enfoque de los estudios culturales han dibujado un panorama sobre lo juvenil, según las autoras latinoamericanas Rossana Reguillo (2003), Ana Padawer (2004) y Silvia Elizalde (2006), androcentrista, esencialista y romántica sobre los fenómenos entendidos como subculturales. Lo que ha generado una tipología localizable de jóvenes a través de los estilos, creando patrones identificables que les encasillan, etiquetan y que alimentan un imaginario estigmatizado de relaciones fáciles por la composición de elementos del estilo.

Rossana Reguillo (2003) afirma que en los estudios sobre culturas juveniles hay una tendencia fuerte a “(con)fundir” el escenario situacional con las representaciones profundas de los jóvenes entendidos como contestatarios o marginales (que a la vez se vincula por el imaginario en la espectacularidad de estilos de vestir), estableciendo una relación mecánica y transparente entre prácticas sociales y universos simbólicos. Lo que genera un discurso de ruptura entre el joven y sus vínculos institucionales al aparecer en el escenario urbano, como ajeno a cualquier normatividad y censura del mundo adulto y oficial.

Otro inconveniente, según la autora, es establecer una relación directa entre el lenguaje, rituales de consumo cultural y marcas de vestuario entendiéndola como atentado directo al orden establecido y que son usadas como “evidencias” del contenido liberador a priori de las culturas juveniles, sin

ponerlas en contexto o sin problematizar con la mediación de instrumentos de análisis que posibiliten trascender la dimensión descriptiva de los estudios. Esta dimensión ha tenido alto vuelo por la emergencia, afición y confusión de la perspectiva crónica-periodística sobre los fenómenos espectaculares relacionados a la juventud al describir la configuración de tales estilos y recolectar los imaginarios que persisten sobre las culturas urbanas juveniles.

Reguillo (2003) sugiere la construcción de un andamiaje teórico-metodológico que no fije una posición en torno al sujeto juvenil de estudio, uno de los retos que se propone para los trabajos de investigación, buscando y proponiendo trascender la mera dimensión descriptiva de fenómenos juveniles. Me parece pertinente poner desde otro foco y otra lente los estudios de juventud en su dimensión de fenómenos relacionados a las culturas juveniles.

Me parece que es válido pensar a los actores sociales que realizan prácticas cosplay y crossplay no solo integrados o destinados a la parcela entendida como juventud. Esto problematiza la idea de “culturas juveniles” pues por algunas evidencias que he recogido algunos de ellos no se instauran en el rango de edad que construye la idea del concepto juventud. Esto fue lo que dijo Alex, quien con sus amigos hacían cosplay en el XVII salón del manga, respecto a su idea de la edad: “No hay límites, no, no, no, ni tampoco acoge a formas, aquí lo puedes comprobar perfectamente, si te das un paseo ya verás perfectamente que no tiene nada que ver con el físico y yo creo que la gente lo entiende perfectamente, ni con la edad”.

Sobre la práctica cosplay y el deseo, Yoshiyuki (2007) afirma: “algunos jóvenes japoneses dicen que no tienen suficiente con ver a sus personajes favoritos en los *anime* y en los videojuegos: quieren interactuar con ellos, incluso quieren *ser* ellos. Existen formas de que esos sueños casi se conviertan en realidad...”.

Los jóvenes son actores que tienen la capacidad de acción y resistencia, lejos queda la idea del discurso dualista que les reduce a cajas y esquemas, por lo que hace de ellos una caricatura y simplifican su complejidad. Este efecto de subordinación, reflexionado por Hernández (2007), les limita a un rol prefijado. Las propuestas que escuché y de las que he tomado nota en las jornadas y seminarios me han llevado a reconsiderar no solo la línea teórica a trabajar, sino a mover el esquema que “tenía tendido” para una investigación, que tenía la suerte más de un recorrido que ya conocía; ahora trato de entretejer elementos que me permitan rescatar la complejidad y la subjetividad de los jóvenes.

En las *Jornadas Investigar con Jóvenes*, Hernández proponía que el joven no es un objeto sino que la investigadora debe asumir una posición de *narrar con*, por lo que dar cuenta de la investigación es fundamental. Visibilizando nuestra propia postura frente a toma de decisiones a ellos, el propio ejercicio de saber que una investigación es ya la creación de una narración. Por lo que es importante el *narrar con*, ya que implica el ejercicio polifónico (mas por la variedad de voces que por la armonía, al final aquello podría sonar al puro estilo noise y seguiría conteniendo sus elementos, aunque entendidos en otra forma armónica) en el que existan interpretaciones de ellos mismos, de los significados de los que dotan sus experiencias y cómo se sitúan, que sean ellos quienes cuenten su historia. La investigadora sería la bisagra que pueda articular estos elementos.

Mirzoeff citado por Hernández (2007) respecto de la Cultura Visual, nos ayuda a cuestionar las dicotomías y los límites de la cultura visual posmoderna, por lo que ésta es una forma de discurso, un espacio posdisciplinar de investigación y no una colección determinada de textos visuales. Coloca

la <<subjetividad>> en la centralidad del proyecto de la cultura Visual. Tiempo y espacio, como distancia, a la colección de conocimientos y elementos de estudio me han llevado a resituarme, si no es que a encontrar, el problema. Dar movilidad a mi propia perspectiva, para dar paso a los deseos y necesidades desde los jóvenes, que sean ellos quienes cuenten su propia historia. Aquí comienzan las preguntas para esta investigación, desde otro sentido: ¿Qué podemos aprender de jóvenes que practican cosplay y crossplay en relación a la conformación de identidad de género?

El trabajo de Amy Wilkins (2008) sobre un grupo subcultural alternativo denominado gótico, nos muestra la conjunción metodológica etnográfica desde la observación participante y análisis del discurso, lo que permite ir más allá del estilo (categoría por la que atraviesa) para llegar a un terreno profundo donde emergen las contradicciones dentro de la subcultura, además de redes más complejas de relaciones, miradas, estrategias. Wilkins describe el estilo de los góticos para problematizarlo con las relaciones sociales de los miembros adscritos a esta subcultura. La utilización del estilo gótico como mediación para transitar de un estado de invisibilidad incómoda (*geek*)⁷ en la sociedad estadounidense, específicamente en un espacio escolar, a la visibilidad que permite a sus miembros competir en el escenario social juvenil y que conlleve al reconocimiento desde una visibilidad extravagante (*freak*)⁸. Buen ejemplo de combinación de herramientas metodológicas que nos permiten entender otro tipo de relaciones temáticas.

Judith Halberstam (2004) hace la observación en torno a los pocos estudios que hay sobre chicas fuera de posturas heteronormativas. Los estudios, especialmente en subculturas, están relacionadas a las prácticas de consumo musical donde las chicas se ven como una extensión de un mundo masculino. También propone una manera de acercarse a subculturas queer, dado que esta investigación pretende conjuntar elementos de estudios juveniles, precisando en el tema del estilo (que ha sido relacionado a subculturas) y el disfraz, relacionados a marcos teóricos que aborden la temática de género e identidad para indagar en la práctica de representación de personajes a través de cosplay y crossplay.

El posicionamiento de Halberstam, desde dentro de las subculturas queer, sirven para enlazar este proyecto de investigación con la finalidad de ofrecer otro posicionamiento a los entendimientos de las subculturas basadas en el estilo y problematizarlo con el tema de género y performatividad. Para exponer los temas relacionados a la idea de identidad y su relación con la sexualidad, reflexionar sobre la lógica heteronormativa, la idea normatividad, original y copia, subversión y disputa de autenticidad.

Halberstam sugiere:

- *Repensar la relación entre teóricos y participantes subculturales.* Lo que implica para esta investigación tener en cuenta la relación investigador y sujetos informantes así como el posicionamiento del investigador.
- *Numerosas son las teorías subculturales creadas para describir y explicar las actividades masculinas heterosexuales en adolescentes y que son ajustadas solo cuando la actividad femenina heterosexual adolescente entra en foco.* Trascender el foco sobre lo masculino para iluminar a los personajes femeninos y queer, en este caso quienes practican cosplay y crossplay.

⁷ Wilkins se refiere como *geek* a los chicos estudiosos, aplicados y a menudo adeptos a la tecnología, denominados como inepos sociales y estilísticos, y por consecuencia, frecuentemente solitarios socialmente, además tener una sobre inversión sobre los valores de los adultos de la clase media.

⁸ Wilkins ubica al *freak* como una estrategia que mueve a los góticos de la invisibilidad *geek* hacia la visibilidad *cool*.

- *La naturaleza de la actividad subcultura queer requiere una teoría matizada de archivos y archivamiento. ¿Cómo se puede plantear este punto desde las prácticas cosplay y crossplay? Desde el constante archivamiento que cosplayers y crossplayers plasman en imágenes para tener documentos que registren sus trajes, caracterizaciones, e incluso la organización de paseos por diversos parques específicamente para hacer fotos del grupo. Plantear la importancia de estos archivos expuestos de manera pública en redes sociales como Facebook, flicker, etc.*
- *Las subculturas queer ofrecen la oportunidad para salir de un modelo normativo en el que las culturas juveniles son entendidas como etapas de transición hacia la edad adulta, repensar una negativa a esa idea de adultez como una desviación intencionada. Este punto resulta de gran importancia, no es una condición exclusiva de jóvenes, entendidos en un rango biológico, quienes realizan prácticas cosplay y crossplay. ¿Qué papel juega la posibilidad de desplazar la identidad a través del disfraz o el estilo?, ¿cómo se inserta frente a la idea de que esta práctica es propia de jóvenes? Otro punto interesante a tener en cuenta es la estética que surge de las narrativas de anime y manga en la exacerbación de estética infantil y la relación al tema sexual.*

Los *estudios de performance*, para Taylor (2001), es una corriente teórica que proporciona a esta investigación una lente metodológica interpretativa con la que se pueden analizar eventos como performance sobre temáticas de género e identidad sexual entre otras, que son ensayadas y reproducidas en la esfera pública. El performance, según Vidiella (2009), funciona como una práctica incorporada de manera conjunta con otros discursos culturales, como un fenómeno real y construido. Ayuda a comprender la configuración de subjetividades en la vida diaria o en las políticas y estéticas de experimentación por parte de colectivos minoritarios. La idea de la práctica cosplay y crossplay es performar un personaje (real o ficticio) de los productos manga, anime, película, libro, videojuego, o banda musical por lo que esta corriente teórica será de gran utilidad.

Lo que aquí presento es una exploración por nociones, que pueden ofrecer puertas abiertas a posturas y maneras de mirar y analizar este fenómeno. A pesar del tiempo que llevo indagando sobre el tema, encuentro que hace falta tener un bagaje más amplio y extenso sobre nociones y marcos teóricos. Me interesa dar una vuelta de rueda, que aun no logro, en torno a cómo posicionarme frente a la emergencia de un fenómeno complejo que interesa no solo a jóvenes sino a los nuevos adultos.

UN RECORRIDO POR LA FARGA Y ALREDEDORES DEL XVII SALÓN DEL MANGA

Me dirijo expectante hacia el XVII salón del Manga. Mi recorrido en metro marca que debo llegar a la estación Rambla Just Oliveras, por lo que debo hacer transbordo en

Plaça de Sants. No he estado nunca en un salón del manga por lo que no sé qué me encontraré. Pero ya desde que transbordé en la línea roja, comienzo a ver chicos y chicas vestidos en atuendos góticos, chicas con orejas de gato, chicos con estilo kigurumi, y también veo gente, del otro lado del andador, que regresan con comics en las manos y en general bolsas. El vagón del metro se convierte en un espacio que recuerda a los dibujos animados. La gente observa a un chico que se parece a David Bowie, altísimo, delgado, con una ropa que recuerda al estilo emo, pero si llama la atención no es tanto por la ropa sino por su rostro andrógino, sus cabellos rubios platinados, por lo liso del cabello, por que recuerda a Justin Bieber por el corte pero su rostro inquieta a la gente por las lentillas blancas que lleva en los ojos, es casi un vampiro.

Cuando llego a la parada, no es necesario preguntar por donde ir. Sigo la corriente de chicos y chicas, familias enteras, grupos de amigos, cosplayers que siguen claramente un rumbo. Ellos sí saben su destino, yo aún no. La calle parece tener un color especial con toda esta gente disfrazada, el ánimo que se siente por la calle es alegre, casi como de carnaval. Por ahí va Harri Potter y por la otra calle también, Mario Bros viene a mi lado, tres sweet lolitas van por delante de mí. Es como estar en un mundo paralelo, es como meterse en el mundo de las animaciones, donde todos los personajes ficticios, en general, cobran vida a través de toda esta gente que los encarna.

Son las 16:19 horas del 29 de octubre de 2011, el lugar La Farga en L'Hospitalet. He logrado conseguir un pase de prensa por lo que me dirijo a la entrada para pedir la acreditación. Con sorpresa veo que el precio de la entrada es de 6 euros y pienso en el dinero que no tengo que me ahorraré, pues suma por los 4 días 26 euros. Ahora que si fuera menor de 26 con el carnet Jove serían 16 euros.

Cuando entro, encuentro recurrentemente adolescentes con letreros que llevan por el pecho con la leyenda: ABRAZOS GRATIS. No me puedo resistir y voy a pedir uno. Pregunto por qué dar abrazos y Joan me aclara que lo hace solo porque le sobra amor. Veo replicados los letreros de abrazos gratis por todo el lugar.

Un sonido casi molesto de gente conversando en voz muy alta, música estridente y chillona, muy aguda, suena en el ambiente. Veo aun grupo de chicos y chicas bailando, según lo que he investigado deben ser el estilo japonés de baile *Para Para*⁹, hay un líder y quienes se añaden al baile siguen sus pasos. Los espectadores en general están a un paso de entrar a bailar. El ritmo de la música, al menos de esta canción va por lo menos a 170 bmp's, lo que hace que los movimientos sean rápidos e intensos.

Voy dando pasitos, en general el lugar esta lleno de stands que venden todo tipo de cosas como revistas, mangas, ropa, disfraces, tarjetas, comida, superé stands en donde se venden video juegos... Algo me hace pensar que el consumo no solo está asociado al mero acto de comprar sino que se corresponde a un saber. De hecho muchos datos se me escapan, muchos personajes cosplayeados están lejos de mi alcance, de mi conocimiento sobre anime, manga, sobre música pop japonesa, sobre las acciones que aquí están sucediendo. Continuo el recorrido, me llama la atención la parte de arriba en la que se exponen ilustraciones antiguas relacionado al manga. Hay una exposición de kimonos, al lado un salón donde hay actividades variadas como es la enseñanza de la lengua japonesa, taller de manga, juegos de rol, y otras actividades.

Decido salir y dar la vuelta por el área del escenario. Las calles siguen llenas de jóvenes disfrazados que van y vienen, han hecho de la rambla de L'Hospitalet suya. En el área del escenario veo que se concentran los cosplayers. No hay espacio para toda la gente que desea entrar, así que por seguridad entra gente en cuanto salen algunos. El lugar esta abarrotado. Es mi primer encuentro con la presentación cosplay en acción. Me sorprende al ver el ánimo que generan las presentaciones. En general el concurso de cosplay consiste montar un número en el que se represente una de las narrativas de los personajes. Es muy interesante ver como los cosplayers hacen un resumen sucinto de elementos primordiales del anime, videojuego o manga y lo montan escénicamente. Me parece valioso el esfuerzo que realizan para representar y encarnar sus historias favoritas. Pondré un ejemplo; un grupo de amigos se disfrazaron del videojuego de los ochenta Pacman. Se han confeccionados sus trajes de fantasmas, del mismo Pacman y del elemento primordial, la píldora. A través

⁹ El ParaPara es un estilo de baile originario de Japón, del tipo rutina o coreografía, el cual se caracteriza por su movimiento de brazos y manos principalmente, en secuencia al ritmo de la música, disponible en http://es.wikipedia.org/wiki/Para_para

del montaje sonoro que ha sido extraído del videojuego les da pauta para realizar una presentación a tipo de coreografía.

En general, la gente disfruta haciéndose fotos con los personajes, quienes más logrado lo tienen son a quienes más recurren. Sin embargo hay una extendida práctica de disfrazarse y hacer fotos con los colegas. Es un evento muy especial. Como dice Gina, quien vino expresamente al salón desde Madrid: "De hecho ya es el mas importante de España y hay cosplayers de otros países que vienen, entonces es como ¡oh! a este hay que ir obligatorio". Gina hacía crossplay y estaba charlando con un colega que vestía el mismo traje del personaje Tsunayoshi Sawada de Kateky Hitman Reborn! pero en cosplay, Judai. Él me contó que el traje le había costado 60 euros y a Gina le salió apenas en 15 euros porque ella se lo había confeccionado. Este es un atributo que es considerado como importante entre cosplayers, el hacerse el propio traje, lo que puede llevar hasta un año para la confección y perfeccionamiento de maquillaje y peluca.

A MODO DE CIERRE, MÁS QUE CONCLUSIONES.

Lo que observé en el XVII Salón del Manga me pareció un espacio donde se desbordan significados y múltiples mundos que si bien tienen en común la relación con la cultura japonesa y los productos que de ella vienen, sus manifestaciones son múltiples. Es importante destacar lo importante que es para estos seguidores y fanáticos de los productos del Japón tener nociones y conocimientos extendidos sobre videojuegos, música, personajes de series anime y de personajes de manga, tanto como las narrativas. Puede ser abrumador conseguir saber los nombres de los personajes que se encarnan en el cosplay debido a que pueden ser personajes principales o bien personajes secundarios o de menor exposición en las series.

Varios chicos y chicas consideraron que un Salón de Manga era un lugar adecuado para hacer cosplay. Grupos de amigos encontraron entretenido disfrazarse para la ocasión sin tener intenciones de participar en los concursos de cosplay, sino como una mera manera diferente de ser parte del evento. Reconocían que había gente que tenía otra disposición de tiempo para dedicarse al cosplay, quienes se confeccionan trajes, accesorios, maquillajes con el fin de hacerlo "bien", de manera profesional. Es importante el uso que se hace de la fotografía, hay cámaras disparando por todos lados y generalmente algunos cosplays se sienten recompensados cuando saben que la gente desea hacerse fotos con ellos.

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- BUTLER, J. (2007). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.
- ELIZALDE, S. (2006). El androcentrismo en los estudios de juventud: efectos ideológicos y aperturas posibles. *Ultima Década*, CIDPA Valparaíso, Diciembre, Nº25, 91-110.
- GUASCH, A. (Diciembre, 2003). *Los Estudios Visuales. Un estado de la cuestión*. Los estudios visuales en el siglo 21 [en línea], núm. 1, pp. 8-16. Recuperado el 14 marzo de 2012, de <http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/guasch.pdf>
- HALBERSTAM, J. (2005). *In a queer time & transgender bodies, subculture lives*. New York: NY University Press.
- HALL, S. y JEFFERSON, T. (Ed.) (1975). *Resistance through Rituals. Youth subcultures in post-war Britain*. London/New York: Routledge.
- HEBDIGE, D. (2004). *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona: Paidós.
- PADAWER, A. (2004). Nuevos Esencialismos para la antropología: las bandas y tribus juveniles, o la vigencia del culturalismo. *Kairós, Revista de Temas Sociales*, Universidad Nacional de San Luis, Octubre, Año 8- Nº 14.
- SANTIAGO, J. (2011). *Manga. Del cuadro a la viñeta japonesa*. Vigo: Grupo de Investigación dx5 - Universidad de Vigo.
- REGUILLO, R. (2003). Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. *Revista Brasileira de Educação*, Maio-Ago, 103-118.
- VIDIELLA, J. Escenarios y acciones para una teoría de la performance. *Revista Zehar*. 106-116.
- WILKINS, A. (2008). *Wannabes, Goths, and Christians. The Boundaries of Sex, Style, and Status*. Chicago: University of Chicago Press.

FUENTES ELECTRÓNICAS

- <http://web-japan.org/nipponia/nipponia40/es/feature/feature14.html> (Consulta:18/04/2012)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Animegao> (Consulta:18/04/2012)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Kigurumi> (Consulta:18/04/2012)